

## JANOVSZKI TAMÁS

### *Az egykori szocialista országok mechanikai játékipara, 1945-1989*

A szerző a mechanikai játékok fogalmának tisztázása után részletes, szakirodalommal bőségesen alátámasztott körképet ad Magyarország és a volt „szocialista tábor”, valamint Kína mechanikai játékiparáról, hangsúlyozva az egyes országok fejlettségbeli különbségeit ezen a téren. Leírja ezen iparok körülményeinek és szerkezetének változásait a politikai változások során.

#### MIT NEVEZÜNK MECHANIKAI JÁTÉKNAK?

Az iparban és a játékkereskedelemben szűkebb értelemben véve mechanikán *mozgatószerkezetet*, hajtóművet értünk, mely révén a játékok önálló mozgásra képesek. Az ilyen játékok tehát a játszó gyermek közvetlen beavatkozása nélkül mozognak, a bennük felhalmozott vagy távolról közvetített mozgatóerő segítségével. A mozgatóerő származhat a játékszer lendületéből (pörgetés, lendítő kerék), a felhúzott rugó feszítőerejéből, az áramló víz mozgásából, elektromos áramból, egy másik szerkezet mozgásából stb. A mechanikai játékok általában fából, fémből és műanyagból készülhetnek, melyeket három csoportba osztunk: egyszerű szerkezetűek, óraművel mozgatott és elektromos játékok.

#### A SZOCIALISTA ORSZÁGOK JÁTÉKIPARA

A játék beszédes tanúja az adott történelmi korszaknak, a tárgyi kultúrának, ékes bizonyíték erre a szocialista országokban gyártott játékszerek sokszínű világa, melynek könnyebb megértéséhez megkerülhetetlen a rövid történelmi áttekintés. Tekintettel arra, hogy a második világháború utáni területi rendezést célzó teheráni és jaltai egyeztetések során a nyugati szövetséges hatalmak az Elbától keletre eső térségben lényegében szabad kezet adtak Sztálinnak, a háború dúlta Európa Szovjetunió által megszállt részében azonnal megkezdődött az országok átfarmálása a megszálló nagyhatalom igényeinek megfelelően. Néhány esztendő alatt kialakult a magukat népi demokráciáknak nevező államok gazdasági és politikai rendszere, mely a kommunizmus, a társadalmi haladás és a világbéke jelszavaival valójában nagyhatalmi érdekeket, hidegháborús célokat szolgált és semmitől sem riadt vissza saját hatalmának fenntartása érdekében. A fenti tények ismeretében nem meglepő, hogy a politikai vezetők a rendszer legitimálása érdekében kiemelt jelentőséget tulajdonítottak a propagandának és az átnevelésnek, melynek legfontosabb alanyai a gyermekek voltak. „*tevékeny embert nem azzal fogunk nevelni, ha a gyermeket leszoktatjuk a játékról, hanem ha úgy szervezzük azt meg, hogy megmarad játéknak és ugyanakkor mégis a jövő dolgozó állampolgárának tulajdonságait fejleszti ki a gyermekben*”- szolt a kor neveléspolitikáját jellemző Makarencó-idézet, amelyet illet komolyan venni. A „Béketábor” államai egymástól teljesen eltérő társadalmi-kulturális hagyományokkal rendelkeztek, ennek megfelelően ipari kapacitásuk, tervezői-innovációs hátterük is jelentős mértékben eltért egymástól. Míg a megszállt Németország keleti része, a Német Demokratikus Köztársaság és az ahhoz számtalan szállal kapcsolódó Cseh-Morva iparvidék jelentős szakmai tapasztalattal, tervezői és szervezői háttérrel rendelkezett, addig Magyarország és Lengyelország ennek csupán töredékét tudta felmutatni, ami még mindig több volt Románia és Bulgária háziipari



hagyományhoz kötött, import-igényű játékiparához képest. Jól érzékelteti a fenti megállapítást az a tény, hogy a korabeli ipar és mezőgazdaság együttes termelési értékén belül az ipar 1949-ben Bulgáriában kb. 24.8, Jugoszláviában 25, Romániában 40.5, Magyarországon 42, Lengyelországban 47.4, Csehszlovákiában viszont 57% volt. Az ötvenes évek elején minden országban létrehozták a szovjet mintájú játéktervező intézeteket (Csehszlovákiában többet is), de azok felülről elrendelt, országok közti együttműködése nem bizonyult tartósnak, mert a fejlett iparral bíró országok és a megszálló nagyhatalom illetékesei üzleti érdekeiket féltve csak látszat-együttműködést tanúsítottak, eszük ágában nem volt tudásukat és tapasztalataikat átadni a játékiparát fejleszteni kívánó államoknak, viszont azoktól folyamatosan gyártási információkat és adatokat követeltek. A nyersanyaghiány és a magas árak miatt kezdetben minden ország önellátással kísérletezett, majd a gazdasági helyzet konszolidálódásával egyidejűleg fokozatosan megindult a fejlettebb országok játékelexportja. Sorra jelentek meg a német, cseh és lengyel áruk a bukaresti, szófiai és budapesti áruházak karácsonyi kirakataiban. Érdekes ellentmondás, hogy ugyanekkor némely magyar termékek Hollandiában, Egyiptomban és Finnországban jelentek meg az ottani játékkereskedelemben. A testvéri államok gazdasági szervezete, a Kölcsönös Gazdasági Segítség Tanácsa (KGST) volt hivatva összehangolni azok ipari és kereskedelmi tevékenységét, de éppúgy, mint más területen, a játékgyártásban is több kárt hozott, mint hasznot – jól példázza ezt a magyar Állami Pénzverőben előállított játékvasút gyártásának leállítása, a szerszámok leszerelése akkor, amikor azt már az USA-ba is exportálták... A szocialista országok 1960-as évekbeli játékkereskedelmének mennyiségi igényeit végül is a Kínai Népköztársaság piaci megjelenése tudta kielégíteni, az ott gyártott elfogadható minőségű, jó árú termékek dömpingszerű megjelenésével, melyeket az oda kiutazó külkereskedők rendelhetek meg – de azokat már dollárral kellett kifizetni...

### MECHANIKAI JÁTEKGYÁRTÁS MAGYARORSZÁGON

A szerkezettel ellátott játékok előállítása Magyarországon 1945. előtt jellemzően szerény keretek közt, kisipari és háziipari szinten, illetve ipari melléktevékenységként zajlott, komolyabb mechanikai játékokat Nyugat-Európából, általában Németországból importáltak. A háborús események és a szovjet megszállás által keletkezett, példa nélküli károk ellehetetlenítették az ország életét. A magas alapanyagárak, a kellő szakmai tapasztalat hiánya és a kezdetleges technológiai háttér nem kedveztek az újjáéledő iparágnak, ezért hiánygazdálkodás alakult ki, a felmerülő igényeket az import hiánya miatt olcsón előállítható termékekkel elégítették ki. A megszálló hatalom által diktált politikai, gazdasági és társadalmi átalakítás részeként 1948-ban megkezdtek a magánvállalkozások államosítását, így a játékszereket előállító cégeket is megfosztották addigi önállóságuktól. A proletárdiktatúra vezetői a szocialista tervgazdálkodásnak megfelelően központilag irányított ipari struktúrát alakítottak ki, melyben kijelölték, melyik vállalat vagy szövetkezet foglalkozzék játékgyártással, mit gyártson és mekkora mennyiségben. Megszabták, hogy milyen áron adhatja termékeit, rendszeressé téve az improvizatív gyártási megoldásokat. A megszálló nagyhatalom dominanciája az élet minden területén, így az iparban, azon belül a játékiparban is érvényesült mind gyakorlati, mind ideológiai értelemben, így az előállított játékok jelentős része esztétikailag és minőségileg egyaránt alkalmatlan volt. Csupán statisztikai igényeket elégítettek ki. A Magyar Népköztársaság Minisztertanácsa 1952 elején megtárgyalta a játékgyártás helyzetét és a modernizálás, a színvonal növelése érdekében központi irányító és engedélyező szervet hozott létre: a Játékfelülvizsgáló Bizottságot, melynek tagjai az illetékes minisztériumok képviselőiből, társadalmi szervezetek és szövetkezetek, állami vállalatok küldötteiből verbuválódtak. Hamar bebizonyosodott, hogy a bizottság bürokratikus munkája „kevésnek bizonyult ahhoz, hogy a gyors ütemű fejlődést biztosítsa”, így 1953 januárjában a Minisztertanács Játéktervező Intézet létesítését rendelte el, melynek működéséhez a



Zagorszokban működő szovjet intézmény szolgált példaképül. Az ipari technológia fejlődése új anyagokat, új eljárásokat hozott. A különféle műanyagok felhasználása ekkor kezdett terjedni: új, olcsóbb anyagok és eljárások válhattak fel és tették tömegszerűvé a gyártást az addigi, általában fából és fémből készült eszközök több kézi munkát igénylő előállításával szemben - melyeket ezidőtájt egytől egyig az Intézetben terveztek. Négy év sikertelen működés után 1957-ben megszüntették az intézményt és attól kezdve a mechanikai játékok tervezését újra az azokat előállító vállalatok, szövetkezetek és kisiparosok végezték - jórészt sikeres nyugati minták másolása útján. Voltak azonban üdítő kivételek is. Fontos tudni, hogy a mindenki által ismert ifj. RUBIK ERNŐ-féle Bűvös kockán kívül több száz magyar játékszer-szabadalom született, melyek közül említést érdemel a KARLE JÓZSEF gépészmérnök által tervezett, propulziós elven működő „Gyertyás Csodahajó” vagy a PAKSI JENŐ által megálmodott, mindmáig gyártott „JÁVA” konstrukciós játék, az első műanyagból fröccsöntött építőjátékok egyike. Mellettük illik megemlíteni KLEIN ÖDÖNT, a Lemezárugyár főmérnökét, aki a litografálási technológia területén szerzett elévülhetetlen érdemeket és a Lemezárugyár főtechnológusát, MESE EMILT, aki az általa készített sokféle prototípus révén volt ismert a szakmában. Ugyancsak nem feledkezhetünk meg a Közlekedési Múzeum egykori munkatársáról, PETRIK OTTÓRól sem, aki elméleti munkássága mellett számos játékot is tervezett. Szintén meg kell említeni az emlékezetes, ún. *Pénzverdei Vasút* alkotóit: GIMESY ZOLTÁN elektromérnököt, JAKABOS ÁRPÁD konstruktort és SZABÓ FERENC formatervezőt. Érdekesség, hogy míg a vizsgált korszakban az ipari nagyvállalatok csupán a játékok 20 százalékát állították elő, addig a maradék 80-ot a piaci körülményekhez rugalmasabban alkalmazkodó szövetkezetek és kisiparosok, és ez az arány nem változott jelentősen egészen a rendszerváltásig. Fontos megjegyzés, hogy a Magyarországon előállított játékszerek a vizsgált időszakban csupán a valós igények egyharmadát elégítették ki, kétharmadukat külföldi behozatalból fedezték.

### CSEHSZLOVÁKIA JÁTÉKIPARA

A csehszlovák játékgyártásnak két meghatározó központja volt: Prága és környéke, valamint az Észak-Csehország libereci kerületében található Semily település. Cs az ITES volt a legnagyobb játékgyártó cég, Prága székhellyel. A vállalatot 1938-ban alapították, és megszűnéséig, 2001-ig ipari mennyiségben gyártott különböző játékokat. A fennállása során több név alatt futó gyár (GAMA, IGLA, KOH-I-NOOR, GONIO) játékkatalógusaiban a legnagyobb hangsúlyt az elektromechanikus és lendkerekes autók és motorok bemutatása kapta. A másik központ fogalomnak számít a csehszlovák játékgyártás történetében, mivel Semily településen már a 19. század végétől kisipari és háziipari szinten fából készítették a játékokat. Ezek a játékok többnyire a rokonoknak és ismerősöknek készültek. Az ipari mértékű játékgyártás a II. világháború után bontakozott ki. Semily-ben többek között a TOFA, a VISTA és a KOVAP cégek gyáregységei működtek. Magyarországhoz hasonlóan a vállalatokat államosították, és meghatározták fő profiljukat. A TOFA vállalat főleg fából készített építőelemeket gyártott, a VISTA műanyag játékokra specializálódott. Az 1946-ban alapított KOVAP vállalatot, amelyet a helyi textilüzemből alakítottak ki, mechanikai játékok gyártására kötelezték. A vállalat legkedveltebb modelljének – nem meglepő módon – egy régi sörkihordó gépjármű számított. Észak-Csehországban található a Kovodružstvo Náchod, ismertebb nevén a KDN játékgyár is, melyet 1950-ben alapítottak Nový Hrádek-ben. Itt gyártották a Škoda és Tatra típusú játékautók különböző szériáit, illetve a mezőgazdasági gépek közül a Zetor játéktraktorokat, illetve katonai játékokat. A rendszerváltást követően a cég Kovap Náchod néven forgalmazta a játékokat. Pohorelában, a mai Szlovákia területén is készítettek játékokat, de az üzemben konzervgyártás is folyt. A gyár a Tatras mált fennhatósága alá került 1952-ben, és fémből készült mechanikai játékok gyártásába fogott.



Termékeit Strojmaltr márkanéven árulták. A gyár nyugatra, többek között Nagy-Britanniába is exportált Omnia Kotom néven. A játékgyártás 1980-ban megszűnt.

### A NÉMET DEMOKRATIKUS KÖZTÁRSASÁG JÁTÉKIPARA

A játékszerek világpiacán Németországnak hagyományosan vezető szerepe volt, így a második világháború után létrejövő új, szocialista német államban is kezdettől fontos szerepet kapott a játékgyártás állami szervezése és irányítása. A politikai nyomás és a gazdasági kényszer következtében sok vállalkozás áttette székhelyét Nyugat-Németországba. Ez gyakran a teljes újrakezdést jelentette a családi vállalkozások számára. 1972-re államosították az utolsó magánkézben lévő játékgyártó műhelyeket is. A népi tulajdonú üzemek (Volkseigener Betrieb – VEB) létrehozásával a termelést központosították. A játékszereket nagy tömegben, a nyersanyag és a munkaerő központi elosztásával gyártották a szovjet mintára működő tervgazdálkodás keretei között. Ekkoriban vált a térség játékgyártó központjává Sonneberg városa, ami némileg meglepőnek tűnik, hiszen az NDK-NSZK határhoz közel található, és mint ilyen, hosszú időn át szigorúan ellenőrzött, zárt határázónának minősült. A város azonban régi hagyományokkal rendelkezett a fajtékok készítése terén. A baba- és plüssállat-gyártás az 1950-es évektől kiegészült a modellvasúttal, amelyet PIKO márkanév alatt forgalmaztak. Az NDK gazdaságában a játék-export különös jelentőséggel bírt. A jó minőségű játékszereket ugyanis nemcsak a szocialista blokkba tartozó országokba exportálták, hanem a nyugati országokban is nagyon népszerűek és keresettek voltak, és fontos bevételi forrást jelentettek. A pártállami rendszerben a külkereskedelem állami monopólium volt, az exportforgalmat az egyes iparágakra specializálódott állami vállalatok intézték. A játékokat exportáló vállalatnak DEMUSA volt a neve. Katalógusai ma a gyűjtők kedvencei. Az 1980-as évek elejétől újabb centralizálást hajtottak végre: a VEB üzemek összevonásával kombinátokat hoztak létre. A betagolással az üzemek az addig bizonyos mértékig meglévő rugalmasságukat, piaci igényekhez való alkalmazkodóképességüket is elveszítették. A sonnebergi székhelyű VEB Kombinat Spielwaren 1985-re már több mint harminc tagüzemet egyesített, s ezzel az egész ország játékiparának irányító központjává nőtte ki magát, amelynek tevékenysége az állami tervgazdálkodás speciális keretei között eredményes volt. Itt működött az NDK *Játékfejlesztő Intézete* is.

### JÁTÉKGYÁRTÁS LENGYELORSZÁGBAN

A Kulturális és Művészeti Minisztérium utasítására a lengyel játékgyártás a '40-es évek végétől kezdve a népművészeti tárgyak ipari termelésével megbízott Cepelia Intézet irányítása alatt folyt. 1953-ban azonban átszervezték a játékipart, és Łódźban létrehozták a *Játékipari Igazgatóságot*, amely átvette a Cepeliától a játékgyártás feletti irányítást. 1972-ben újabb átszervezés következtében felállították a *Játékgyártó Üzemek Országos Szövetségét*, ettől kezdve a lengyel játékipar nagy része Kielcében összpontosult. Híres volt a Czeszochowai Játéküzem is, mely 1951-ben jött létre, s járművek kicsinyített mását gyártotta kiváló minőségben. Az ország egyik legnagyobb és legmodernebb játékgyárának számított. Előszertetettel miniaturizálták a lengyel ipar gyöngyszemeit, például a Fiat 125p és 126p modelleket, de a gépipar reklámozására – az akkor a földeken még meglehetősen ritka – kombájnokat is gyártottak. Az egyes üzemek általában csak bizonyos típusú játékokat állítottak elő, egy-egy típuson belül azonban többféle fajtát készítettek. A kielcei „Precyzja” gyár például a kisméretű fémjátékokra, a strykóvi „Strykowianka” a fa járművekre, a bydgoszcki „Synteza” a műanyag teherautókra, a kobyłkai „Estetyka” pedig a modellekre specializálódott. A kivitelre szánt termékeken a „Made in Poland” felirat látható. Az export az 1957-ben felállított varsói Coopexim vállalatán keresztül működött, a lengyel minőségi előírásoknál sokkal szigorúbb feltételekkel. A lengyel játékipar remekeit így Angliában, Hollandiában és Nyugat-Németországban is megismerték. Egyébként a Coopexim más – elsősorban nyugati – országok játéklicenszeinek megvásárlásával is foglalkozott. A '70-es,



'80-as évek slágerei Lengyelországban a kábellel irányítható autók, buszok voltak. Talán a legnevezetesebb a Częstochowai Játéküzem Fiat 125p modellje volt, ez az 1971-es poznańi országos vásáron ezüstérmet is nyert. A wrocławai „Palart” Termelőszövetkezetben is jó minőségű elektromos autókat készítettek. A termelési rendszer hiányosságait sokszor ellensúlyozta a tervezőmérnökök (pl.: ZBIGNIEW CZERSKI, TADEUSZ PIĘTOWSKI, WANDA WITECZEK) áldozatkész munkája, kreativitása, valamint az, hogy az akkori játékokat sokszor még kézi munkával készítették. A lengyel játékgyárak többsége a rendszerváltás után csődbe ment. Ma már jobbára csak múzeumok őrzik a lengyel szocializmus játékszereit, legteljesebb gyűjteményük az 1979 óta működő kielcei játékmúzeumban található.

### A SZOVJETUNIO JÁTEKAI

A második világháború után a Szovjetunió hozzáfogott háborús sebeinek begyógyításához. Idő kellett ahhoz, míg minden területen, így a játékiparban is megindult a termelés. A hidegháború hajnalán a vezetés a nehézipart támogatta, így többek között a játékipar is „kispadra került.” A kettős gyártás módszerét alkalmazták, azaz az elsődleges termék előállítása kapta a főszerepet, de a nyersanyagokat a másodlagos termék, azaz a játékok gyártásához is felhasználták. A leningrádi gumigyár például gumilabdákat is készített, a tulai lőszergyárban pedig megkezdték a katonai játékok gyártását, melyek közül az egyik jellegzetes darab az óraműves „Maxim” géppuska volt. A játékipar a Köznevelési Minisztérium fennhatósága alá tartozott, melynek külön játékbizottsága volt, az úgynevezett *Művészeti-Technológiai Tanács*, amelyre nagy befolyással volt a még 1932-ben alapított zagorszki (Szergijev Poszad) *Össz-szövetségi Tudományos Játékkutató Intézet*. Makarenko pedagógiája nyomán meghatározó szemponttá vált a gyermekek munkára nevelése. A játékkatalógusokban egyrészt a különböző szállító járművek, a mezőgazdaságban és az iparban szerepet játszó munkagépek jelentek meg, illetve építőjátékok, amelyekből hidakat, tornyokat, gyárakat lehetett építeni. Másrészt a katonai játékok (harckocsik, rakéták, lövegek, holdautók, űrautók) kerültek előtérbe. Az „Új Játék” című lap hasábjain pedig mindig tájékozódni lehetett az új játékok megjelenéséről és gyártásuk elindításáról. Moszkvában ekkor jelentős gyártó volt az *Ogonyok* üzem, amely 1963-ban kezdte meg a játékkészítést. Nagy játékboltja és széles vásárlóköre volt. Korábban, 1957-ben szintén Moszkvában nyitotta meg kapuit a *Gyetszkij Mir*, amely kifejezetten gyerekekre szakosodott áruház volt, és naponta több ezer vásárlást regisztrált. Az üzlet gyorsan népszerűvé vált, boltjai hamarosan az egész Szovjetuniót átszöttek. Az orosz játékipar egyik jellegzetes gyártmánya volt a pedálos Moszkvics. Nemcsak a Szovjetunióban, hanem a KGST tagállamaiban is nagy sikert aratott, az 1960-as évek közepétől a 1990-es évek végéig több szériája készült. Ebben az időszakban szinte nem is akadt olyan gyerek, akinek ne lett volna ilyen pedálos játékautója, amely a korszak egyik szimbólumává vált. A fontosabb üzemek közé tartozott még az 1944-ben alapított kijevei N. F. *Vatutyin* játékgyár. Mechanikai és elektromechanikai játékok gyártására specializálódott, és úgy hirdette játékait, hogy ezek a gyerekek mentális képességeit és kreatív gondolkodását fejlesztik mindamelllett, hogy megismertetik velük a legkorszerűbb közlekedési gépeket. Exportáltak Franciaországba, Finnországba, Svédországba, Norvégiába, Olaszországba és a szocialista tömb országaiba is. A gyermekek öröme az '50-es, '60-as és '70-es években a szovjet játékgyártás folyamatosan új ötletekkel és egyre bővülő terméklistával jelent meg. A rendszerváltás változásokat hozott a játékiparban is. A sokkal jobb minőségű nyugati termékekkel a hazai játékgyárak nem tudták felvenni a versenyt, bár Moszkvában az *Ogonyok* még ma is működik. A szocializmus korából megmaradt játékszereket jobbára játékmúzeumok őrzik. Ma ezek Moszkvában, Szentpétervárott és Szergijev Poszadban találhatók. 2003-ban a Lenin Múzeum szervezett sikeres kiállítást „Szovjet játékok 1960 és 1990 között” témában, melyhez nemcsak a játékmúzeumok ajánlották fel tárgyaikat, hanem több magángyűjtő is.



## A ROMÁN JÁTÉKIPAR

A második világháború előtti időszakból örökölt gazdasági struktúra valamivel fejlettebb volt, mint 1917-ben a cári Oroszorszáé, de messze elmaradt a fejlett nyugati államoké mögött. Európa 1948 évi ipari termeléséből Nagy-Britannia 27,7, Franciaország 11,2, Románia azonban csak 0,8%-kal részesedett. Az 1951-ben elfogadott első ötéves terv elsősorban a nehézipar erőltetett fejlesztését célozta, így a játékgártás periferiális tevékenységként, kezdetleges feltételek között zajlott. A háziipari körülmények közt előállított fajjátékok a szövetkezeti ipar termékei voltak, ipari tömegcikként gyártott játékszerek nem voltak jelentős számban. A magyar sajtó 1955-ben így számol be a román játékipari szakemberek budapesti látogatásáról: „*A magyar játékipar hírneve már túlterjedt országunk határain. Ezt igazolja az a baráti látogatás, amely az elmúlt napokban a Játéktervező Intézetben és több játékgártó üzemünkben zajlott le. Tragoescu Petre, a Román Népköztársaság Játékfelülvizsgáló Bizottságának elnöke és Blajan Joan, a román oktatásügyi minisztérium felügyeleti osztályának vezetője a magyar játékgártás tanulmányozása céljából Magyarországra érkeztek, és első útjuk a Játéktervező Intézetbe vezetett. (...) A román játékgártás még kezdetleges fokon áll és nagymértékben hasznosíthatja majd azokat a tapasztalatokat, amelyeket a fejlettebb magyar játékgártás baráti támogatásként a rendelkezésére tud bocsátani.*” Az 1972 júliusi országos pártértekezleten elfogadott, húsz évre szóló program elsősorban a gépgyártást, a vegyipart és a kohászatot fejlesztette, és ez a koncepció hosszú időn át bázist biztosított a játékgártás számára. Az állami vállalatok közül a temesvári *Agatex* volt a leghíresebb, mely fémből készített játékokat is gyártott. A hetvenes évek végétől a politikai vezetésnek mind súlyosabb gazdasági válsággal kellett szembesülnie. A túlfeszített ütemű fejlesztés okozta bajokat a hetvenes évek második felében és a nyolcvanas évek elején tetézte a világgazdasági szerkezetváltás hatása. 1984 novemberében, a Román Kommunista Párt XII. kongresszusán az állam szerepének erősítéséről határoztak a tervezésben, az egész társadalmi-gazdasági tevékenység egységes irányításában és szervezésében, és nem változtattak a gazdaságirányítás önellátásra irányuló elemei sem, melyek sok más tényezővel egyetemben egyenes úton vezettek az 1989-es decemberi forradalomhoz.

## BOLGÁR JÁTÉKGÁRTÁS

A második világháborút követő időszakban Bulgária gazdasági fejlettsége messze elmaradt a fejlett ipari országoké mögött, játékipar gyakorlatilag nem létezett – technikai jellegű játékok tekintetében az ország behozatalra szorult. Ebben az országban is a nehézipar került a fejlesztés előterébe. 1948-1950 között államosították minden ipari és kereskedelmi magánvállalkozást, és 1953-ig szövetkezetekbe kényszerítették azokat a kisiparosokat is, akik játékok előállításával foglalkoztak. Az 1953-57-es ötéves tervben már jelentősebb anyagi eszközöket kívántak felhasználni a lakosság életszínvonalát közvetlenül szolgáló ágazatok – így a játékgártás – fejlesztésére, bár összességében megmaradt a nehézipar túlsúlya. 1956 elején Magyarországon járt DIMITAR SZLAVOV TREZIREV, a *Bolgár Kisipari Termelőszövetkezetek Országos Szövetsége* elnökhelyettese, hogy tanulmányozza a magyarországi játéktérvezés- és gyártás tapasztalatait, melyekről a *Trudova Proivoditelna c.* újság hasábjain hosszú cikkben számolt be: „*Hála a gondos ellenőrzésnek, a forgalomba kerülő gyermekjátékok ma már nevelő hatásúak.*” Bulgáriában is létre kívánták hozni a központi *Játéktervező Intézetet*, ezért magyar elvtársaiktól bőséges tájékoztatást és ipari dokumentációt kértek és kaptak. Így a Fémfeldolgozó Szövetkezet szocialista segítségnyújtásaként hazavihették a KARLE JÓZSEF szabadalma alapján gyártott „*Csodahajó*” tömegszerű előállításához szükséges komplett szerszámkészletet és számos más játék teljes dokumentumanyagát. 1957 és 1959 között rendkívül felerősödött a kínai befolyás Bulgáriában, majd ismét a szovjet vált meghatározóvá. Fokozatosan bevezették a dolgozók anyagi ösztönzésének rendszerét, és javultak a lakosság életkörülményei. A nyolcvanas évek



közepéig Bulgária vezetése a sztálini alapokon nyugvó gazdaság- és iparpolitikát alkalmazta. Ez az ott előállított játékok küllemén és minőségén egyaránt jól érzékelhető. A Bulgária észak-keleti részén fekvő *Razgrad* városában 1952-ben kezdték meg játékok gyártását. Az első években a kézi munkával készített játékok jellemezték a választékot. Autók, munkagépek, rakéták képezték a játék-kínálat zömét. A termékek száma és az igények növekedése tette szükségessé egy új játékgyártó szövetkezet létrehozását. Ez volt a MIR (Béke) játékgyár PETAR PETROV igazgató irányításával. Az amerikai Tonka játékok licenszének átvételével elemes géppuskák, telefonok, tankok bővítették a kínálatot. A gyár 40-féle játékot állított elő, a termékek 80%-át exportra gyártották. 1983-tól angol *Matchbox* licensz alapján gyártott kisautók gördültek le a gyár szalagjáról. A Mikro sorozat termékei 1985-ben a plovdivi Nemzetközi Vásár nagydíját nyerték el. 1985-től a Matchboxok gyártásával párhuzamosan készítettek *Gama* modelleket.

## JÁTÉKIPAR KÍNÁBAN

A világ második kommunista nagyhatalmát, a Kínai Népköztársaságot 1949. október 1-én kiáltották ki. 1953-ra megtörtént a magánjavak államosítása, s a játékgyártást a gazdaság más területeihez hasonlóan a szovjet tervgazdálkodás mintájára központilag irányították. A kommunista párt főtitkára, MAO CE-TUNG által kinevezett *Tervbizottság* gondoskodott a gyártás tervezéséről, a beruházásokról, a megtermelt javak elosztásáról. 1958-ban szakításra került sor a Szovjetunió és a Kínai Népköztársaság között: ettől kezdve az ország önerőn alapuló gazdálkodásra próbált berendezkedni. Ez volt a „Nagy Ugrás” programja, amelynek ideológiája szerint Kínának néhány éven belül világ gazdasági hatalommá kellett válnia. Ennek eszközei voltak a *Népi Kommunák*, melyek önfenntartáson alapuló, tízezreket foglalkoztató szervezetek voltak, és – elméletben – mezőgazdasági és ipari tevékenységet is folytattak. A mechanikai játékgyártás manufaktúrális körülmények közt zajlott és exportigényeket szolgált, főleg japán és amerikai minták alapján dolgoztak. A „Nagy Ugrás” pusztító éhínséghez vezetett: az erőltetett iparosítás miatt a kommunák nagy része ipari termelést folytatott. A mezőgazdasági termelés visszaesett, 1959 és 1961 között becslések szerint 40 millió ember halt éhen országszerte. A '70-es évek második felétől TENG HSZIAO-PING vezetése alatt Kína szakított a szovjet típusú tervgazdálkodással, helyette a szocialista piacgazdaságra tért át. Az ipari üzemek – így a játékokat előállító üzemek – szabadon gazdálkodhattak termékeik egy részével. Kína partjainál különleges gazdasági zónákat hoztak létre – az ország más részeitől elzárta –, ahova külföldi cégeket csábítottak adókedvezményekkel: mindezek a változások erős gazdasági növekedést eredményeztek. Az országnak szembe kellett néznie a társadalmi változásokkal is: 1979-ben vezették be az „egy gyermek” politikát, amely a kínai házaspárok számára csak egy gyermeket engedélyezett, elkerülendő a népesség túlzott növekedését. Az 1980-as évektől Kína fokozatosan építette kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatait olyan országokkal, amelyeket korábban ellenségének tekintett: az USA-val, Japánnal vagy éppen Oroszországgal. A kínai játékgyártás igazi fellendülése az utóbbi 20-25 évre tehető. 1990-ben még nem érte el a 2 milliárd dollárt sem a játékcikkek exportjának összértéke az ázsiai országban. 2002-re már alig maradt el a 10 milliárd dollártól ez az érték. Jelenleg a nemzetközi játékpiacon kerülő játékok 75%-a Kínában készül. A belföldi kereslet is óriási, hiszen közel jár a 300 millióhoz az országban élő 14 évesnél fiatalabbak száma. A déli *Kuangtung* tartomány a kínai játékgyártás fellegetvára, itt készítik a játékok 60%-át. A Kínában gyártott játékok 60%-a közvetlenül az USA piacára kerül. A kínai gazdasági felemelkedés egyik kulcsfontosságú területe a játékipar, évente dollármilliárdok áramlanak a kis költségekkel termelő szektorba. Ennek ellenére a dolgozók legtöbbször elképesztően rossz körülmények között szerelik a karácsonyra szánt drága játékokat.



## FELHASZNÁLT IRODALOM:

- •CSENTES JÓZSEF: *Játékismeret*. Budapest, 1959.
- •<http://www.hrackarstvo.info/>
- •<http://www.starehracky.cz/index.php>
- •RÉVÉSZ ZSUZSA: *Játékkereskedelem*. Budapest, 1953.
- •TÉSZABÓ JÚLIA – TÖRÖK RÓBERT – DEMJÉN BENCE: „*A Babatündérhez*” *A budapesti játékkereskedelem története*. Budapest, 2010.
- FRYŚ, EWA – IRACKA, ANNA – POKROPEK, MARIAN: *Sztuka ludowa w Polsce*. Varsó, 1988.
- <http://www.muzeumzabawek.eu>
- KOZICZYŃSKI, BARTEK: *333 popkultowe rzeczy...* PRL. Poznań, 2007.
- SKUZA, ZBIGNIEW ADAM: *Ginące zawody w Polsce*. Varsó, 2006.

A szerző elérhetősége:

Janovszki Tamás

főigazgató-helyettes

Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeum

e-mail: [janovszki@mmkm.hu](mailto:janovszki@mmkm.hu)